





Projetando Navegabilidade de Interface Gráfica

Elementos de Navegabilidade de Interface Gráfica

Quando começamos a falar sobre navegabilidade nos vem à memória que é a forma como o usuário irá navegar/explorar o site. A navegação intuitiva é fundamental para o sucesso do seu site. A grande verdade é que o usuário não gosta de ficar lendo longos e densos manuais, fazer diversos cursos ou mesmo passar horas para aprender a operacionalizar algo. Por isso que dizemos que uma boa navegação é a chave de sucesso para um profissional de UX e SEO e claro para todos os profissionais que estão envolvidos no negócio.

Isso se torna positivo quando falamos de compra de usuário e também trará benefícios em relação a otimização de sites e interfaces gráficas.

Quanto mais tivermos e recursos e categorias em um site, maior serão as estratégias que deveremos traçar em relação a navegabilidade, objetivando principalmente o usuário a não se perder dentro da estrutura do seu site e também conseguir visualizar as informações de uma forma objetiva.

Basicamente a navegabilidade vai contar com algumas interfaces gráficas para poder organizar, categorizar e dividir os conteúdos que estarão disponíveis dentro do site. E a interface

gráfica irá utilizar de alguns recursos também como menus, ícones e mapas para dar uma boa experiência para o usuário.

Todos os sistemas precisam necessariamente possuir interfaces gráficas com uma boa usabilidade aplicada sobre ela. Um sistema completo mais robusto, no qual possua uma abrangência maior em relação as suas funcionalidades exigem que o desenvolvedor tenha uma atenção mais especial na análise da interface gráfica, para ser interpretado e atender as possíveis expectativas do usuário em relação às suas visões e objetos, tendo uma preocupação de não se apresentar uma na usabilidade de suas interfaces.

Quando avaliamos a interface gráfica, seguimos alguns conceitos genéricos como "eficácia, eficiência e satisfação com as quais usuários específicos atingem objetivos específicos em ambientes particulares” (INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION, 1997).

Então se formos classificar a interface gráfica, podemos dizer que é um modelo de interface que tem interação com dispositivos digitais, fazendo uso de elementos gráficos.

Existem vários tipos de interfaces gráficas como por exemplo, interface do usuário (GUI), interface de linhas de comando (CLI) que irá processar os comandos a serem enviados para um programa computacional em linhas de texto, e podemos citar também a interface baseada em menu, que funcionam apenas com teclas de seta e através do mouse.

Tipos de Navegabilidade

Segundo pesquisas, o usuário de hoje não tem tempo em ficar adivinhando qual o caminho para achar o que procura no site, por

isso Conrado Vaz (2008, p. 110), mostra uma frase de Charles Mingus, um músico americano, que disse: "Tornar o simples complicado é fácil; tornar o complicado simples é criatividade".

Sabemos que quando estamos falando em tipos de navegabilidade, encontramos várias opções dependendo da necessidade do usuário. E sabendo disso, podemos citar o "backtracking", por sua vez, este tipo de navegabilidade irá permitir que o usuário se mova pelos nodos já visitados em uma outra ocasião. Então irá constituir um "mecanismo de segurança para o usuário que pode fazer qualquer coisa no hipertexto e ainda estar certo de que pode voltar a um território familiar" NEMETZ (1995:31).

Existe um recurso bem interessante chamado "history lists" no qual, irá permitir que um usuário possa distinguir as páginas que ele já fez acesso e aquelas às quais ele ainda não acessou. Ele pode ser colocado como um arquivo temporário que irá guardar dentro dele os endereços das páginas já acessadas. Os "bookmarks" também servem de indicadores como as "history lists". A única diferença é que nas history lists as páginas acessadas são colocadas dentro de uma lista e já nos bookmarks somente os nodos que desejamos são incluídos na listagem. Esse mecanismo possibilita a criação de um registro indicando as páginas de seu interesse, MARTIN (1992).

De acordo com MARTIN (1992), em geral, é aconselhável que o diagrama não ultrapasse o tamanho da tela, nem exiba excesso de informações, o que pode gerar confusão. Em casos em que o mapa for maior que este espaço, o usuário deve poder rolar a tela.

Temos ainda outras ferramentas como "thumbnail", os indicadores como relógios, ampulhetas, termômetros, cursores, contadores e outros recursos que irão fornecer algumas informações em relação

à navegação, como também o tempo de navegação, a espera, os contadores de ocorrências e diversas outras funcionalidades.

Padrões de Cores para Interface Gráfica

Para Guimarães (2003), as cores irão desempenhar funções específicas que podem assim ser separadas em dois grandes grupos:

· compreende as sintaxes e as relações taxonômicas, como: organizar, chamar a atenção, destacar, criar planos de percepção, hierarquizar informações, direcionar a leitura, etc.

· compreende as relações semânticas, como: ambientar, simbolizar, conotar e denotar.

O controle preciso e a especificação dos parâmetros de cor em displays é uma preocupação crescente para uma ampla gama de usuários que estão utilizando telas multicoloridas como um meio de organizar e transmitir informações quantitativas abrangentes. Uma parte fundamental do sistema de exibição em cores é a interface do usuário que permite a especificação, escolha e manipulação de cores na tela de exibição. A cor da interface é o elo essencial entre o usuário e o sistema de exibição.

O número de cores que podem ser apresentadas na tela de exibição ou quão vivas as cores aparecem é claramente secundário se a interface colocar limitações de desfazer no usuário ou falhar em ajudá-lo ou ela no exercício, ao máximo, das capacidades de cor do dispositivo de exibição.

O uso passado de cores em displays, com ênfase na cor qualitativa, resultou no desenvolvimento de sistemas de cores baseados em

exibição que são atualmente empregados em interfaces. No entanto, todos estes sistemas foram desenvolvidos quando a cor, como parte integrante de tecnologia de exibição, era uma nova mercadoria. Esses sistemas atendem a necessidade do usuário para uma grande paleta de cores de exibição, mas pouco foi feito para otimizar a utilidade da interface.

Existem vários modelos de cores, dentre eles podemos citar o RGB (Red, Green, Blue) onde as cores primárias do modelo são somadas para fazer a reprodução do resultado. Temos também o modelo CMY (Cyan, Magenta, Yellow) que utiliza a mistura subtrativa das cores.

O HSV(Hue, Saturation, Value) e o HLS (Hue, Lightness, Saturation), são mais utilizados na orientação aos usuários, pois tem como características fornecer parâmetros mais intuitivos que irão fazer a definição de cores para um usuário.

Segundo Nielsen e Loranger (2007), o vermelho mostra-se muito eficiente quando usado nas interfaces para chamar a atenção ou sinalizar algum perigo, porém seu uso deve ser evitado em áreas amplas ou como cor de fundo; pois se trata de uma cor dominante. Já no caso do branco ele é usado pelo olho para determinar o conteúdo espectral de um iluminante, podemos indicar o fundo branco para uma interface, pois ele irá fornecer uma máxima legibilidade para um texto de cor escura e, portanto, será a cor amplamente utilizada para o fundo dos sites, e mantendo contato visual com a mesma.

E sabendo que a utilização das cores dentro das interfaces deve chamar e direcionar a atenção do nosso usuário, enfatizando os aspectos da interface, auxiliando na identificação das estruturas e dos processos, diminuindo as ocorrências de erros, tornando a

interface mais fácil de ser memorizada e representando associações simbólicas. Com tudo isso, constata-se uma necessidade de entender também como possivelmente irá funcionar a percepção visual dos elementos formais associados às cores, podendo interferir na usabilidade de uma interface.

Quando falamos em comprovação da percepção visual iremos remeter a um processo inteligente, podendo assim dividir em três fases baseados nas capacidades e nos processos envolvidos, mostramos no quadro abaixo:

A PERCEPÇÃO VISUAL COMO PROCESSO COGNITIVO

	Primeira fase	Segunda fase	Terceira fase
Capacidades	Recepção da informação	Armazenamento da informação	Processamento da informação
Processos	Sensação Visual	Memória visual	Pensamento visual

Quadro 1- Percepção Visual como Processo Cognitivo

Padrões de Fontes para Interface Gráfica

A tipografia é uma parte importante da interface gráfica do usuário (GUI). Boa parte das interfaces de design do usuário depende de nossa compreensão de como o tipo funciona como um sistema visual. Os princípios tipográficos foram desenvolvidos por meio da impressão para praticar e mostrar como eles se traduzem e se expandem no meio eletrônico. Nós definimos a tipografia como um sistema dinâmico de contrastes resultante da relação do tipo (sua cor, forma, ritmo e estilo) ao seu plano de fundo.

Ainda falando sobre as fontes dentro de interface gráfica, podemos classificá-las de 4 tipos primários de estilo, ou seja, quatro famílias genéricas de fonte. Onde a grande parte de fontes que temos hoje se encaixam nos modelos utilizados na web. São elas:

- Serif: são os tipos que contêm serifas, que são pequenos traços. As fontes com serifas são mais indicadas para serem utilizadas em livros e grandes volumes de texto. Podemos citar como exemplo deste tipo: Times New Roman, Baskerville, Bookman, Century, Georgia, Garamond e também Rockwell.

- Sans-Serif: literalmente são as fontes que não possuem serifas e são muito utilizadas para títulos, chamadas e também nos textos digitais. Podemos destacar as fontes: Arial, Futura, Gill Sans, Univers e Frutiger.

- Cursive: as fontes que pertencem a esta família tem como característica principal caracteres inclinados, ou mesmo ligados e/ou conectados como se estivesse fazendo uma escrita manuscrita, em alguns lugares são chamados de script, escrita de mão, são exemplos dessa fonte: Comic Sans MS, Blackadder ITC e Lucida Handwriting.

- Fantasy: o objetivo desse tipo de fonte é mais decorativo mesmo fazendo a descrição de caracteres. Podemos citar como exemplos dessa fonte: Papyrus, Impact, Haettenschweiler, Copperplate.

Prototipagem de Navegabilidade de Interface Gráfica

Podemos definir como prototipagem uma representação fiel e detalhada da realidade que será o resultado final do projeto ou produto.

BUCHENAU e SURI (2000), indica na sua obra que protóti são representações de um sistema, construídas antes que os cenários finais venham a existir de fato.

O protótipo dentro de um ambiente com interface gráfica ainda não pode ser codificado diretamente, mas neste caso você pode ter uma ação (clique) através dele, ou mesmo fazer os testes com os usuários finais.

Prototipagem do Aplicativo de Postos de Gasolina

Agora vamos criar nosso protótipo do aplicativo de combustíveis utilizando o Figma. Primeiro vamos fazer a tela de login.

Login

your@email.com

Password

LOGIN

Caso não tenha conta, cadastre-se!

Agora vamos fazer a tela de cadastro de usuário.



Cadastre-se

Bruno

brunohauck@gmail.com

••••••••

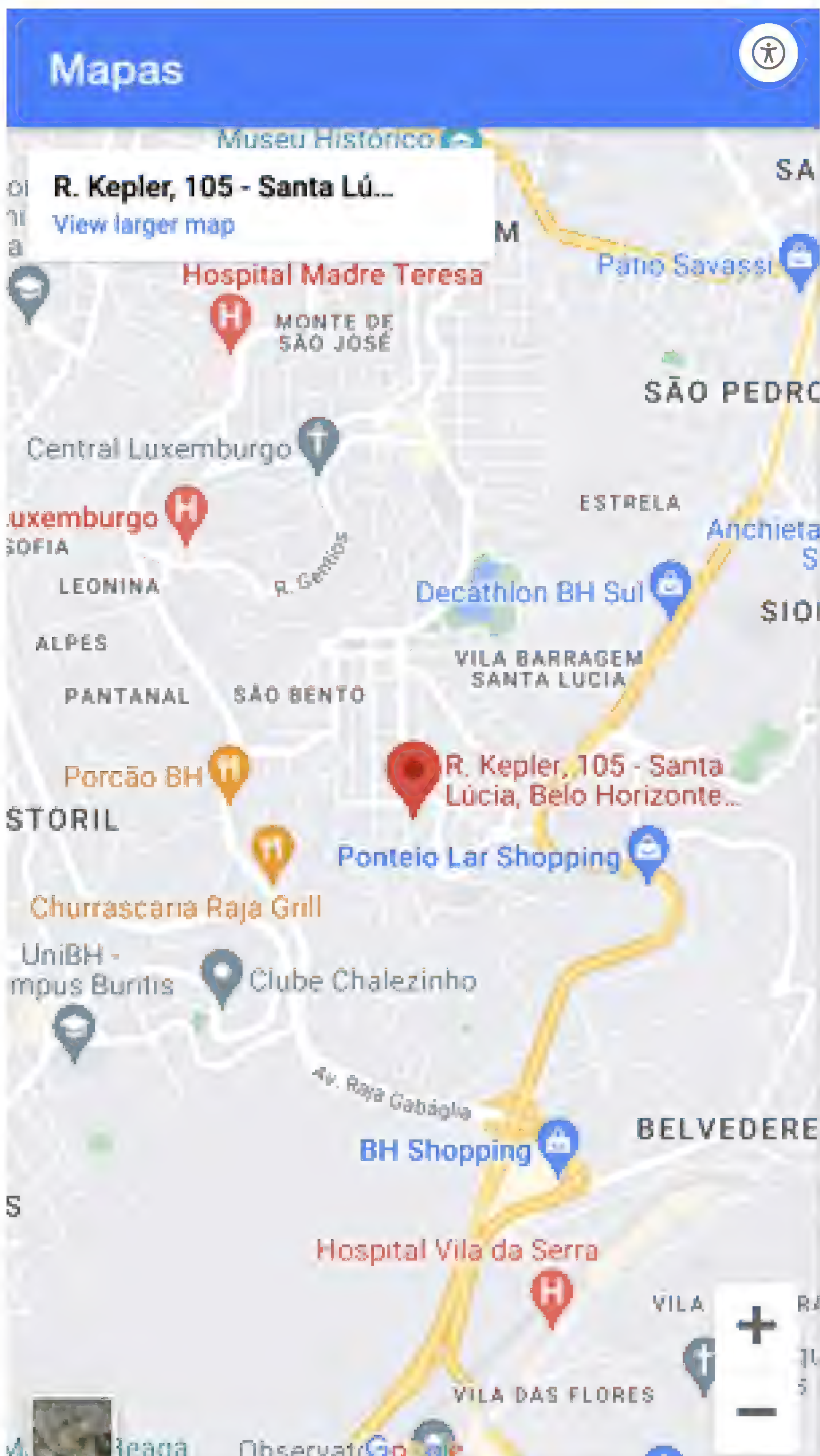
••••••••

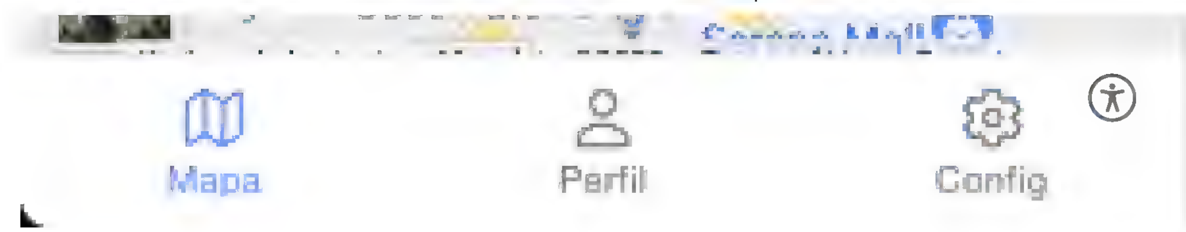
CADASTRAR

A partir do modelo da tela de cadastro de usuário vamos criar a tela de cadastro de posto de gasolina e dos combustíveis logo depois a

tela de mapas.

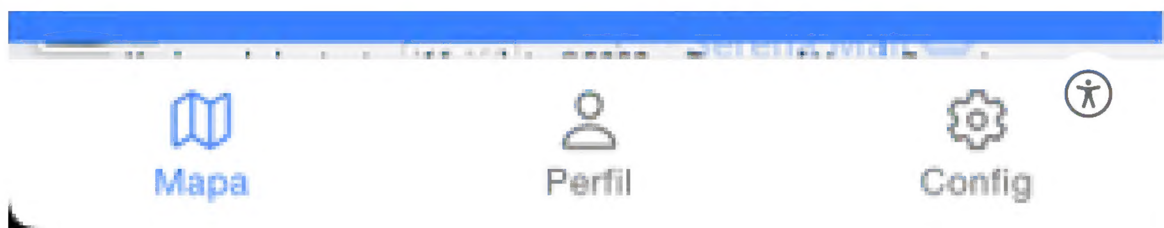



Mapas
R. Kepler, 105 - Santa Lú...
View larger map
Museu Histórico
Hospital Madre Teresa
MONTE DE SÃO JOSÉ
Pátio Savassi
SÃO PEDRO
Central Luxemburgo
uxemburgo
SOFIA
ESTRELA
Anchieta
LEONINA
R. Gentios
Decathlon BH Sul
ALPES
VILA BARRAGEM SANTA LUCIA
PANTANAL
SÃO BENTO
Porcão BH
R. Kepler, 105 - Santa Lúcia, Belo Horizonte...
STORIL
Ponteio Lar Shopping
Churrascaria Raja Grill
UniBH - mpus Buritis
Clube Chalezinho
Av. Raja Gabáglia
BH Shopping
BELVEDERE
Hospital Vila da Serra
VILA
VILA DAS FLORES



Agora uma tela do modal com os preços.


Mapas
R. Kepler, 105 - Santa Lú...
View larger map
Museu Histórico
Hospital Madre Teresa
MONTE DE SÃO JOSÉ
Pátio Savassi
SÃO PEDRO
Central Luxemburgo
uxemburgo
SOFIA
LEONINA
R. Gentios
ESTRELA
Anchieta
Decathlon BH Sul
ALPES
VILA BARRAGEM SANTA LUCIA
PANTANAL
SÃO BENTO
Porcão BH
R. Kepler, 105 - Santa Lúcia, Belo Horizonte...
STORIL
Preços
Gasolina Premium: R$5,34
Gasolina Comum: R$4,85
Qualidade: Boa



Atividade Extra

Para se aprofundar no assunto desta aula, assista o vídeo de PALETA DE CORES - Técnica infalível para definir as cores de uma interface., feito por Codesigners.

Canal: Codesigners

Título do vídeo a ser buscado no youtube: **PALETA DE CORES - Técnica infalível para definir as cores de uma interface.**

Referência Bibliográfica

BUCHENAU, M; Suri, J. F. " **Experience prototyping". In: Simpósio sobre projeto de sistemas interativos,** 2000. Proceedings on Designing Interactive Systems: Processes, Practices and Techniques, Nova Iorque: ACM Press, 2000, p. 424-433.

BUSTAMANTE, Marco Eduardo Molina. **Uma interface interativa e navegacional para hiperdocumentos**. Porto Alegre: CPGCC da

UFRGS, 1993. 149p. (Dissertação, Mestrado em Ciência da Computação).

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores**. São Paulo: Annablume, 2000.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION, ISO 9241-1: Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) – Part 1: General introduction. Geneva:ISO, 1997.

MARTIN, William B. **Calidad en el servicio al cliente: guía para la excelencia en el servicio / Quality customer service**. México, D.C.; Iberoamericana; 1992. 77 p. ilus.

NEMETZ, Fábio. **HTM: modelagem e projeto de aplicações hipermídia**. Porto Alegre: CPGCC da UFRGS, 1995. 126p. (Dissertação, Mestrado em Ciência da Computação).

NIELSEN, Jacob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web: projetando websites com qualidade.** Ed. Campus: Rio de Janeiro, 2007.

VAZ, Conrado Adolpho. **Google Marketing**. Editora: Novatec, 2008.

VILLAFANE, Justo; MINGUEZ, Norberto. **Principios de teoría general de la imagen**. Madrid: Ed. Pirámide, 2000.

Ir para exercício

